VIZI SPOT 5R

Istruzioni d'Uso

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Paesi Bassi
www.americandj.eu

Rev. 3/10

Indice

INFORMAZIONI GENERALI

Disimballaggio: grazie per aver scelto Vizi Spot 5R™ di American DJ®. Ogni Vizi Spot 5R™ è stato completamente collaudato e spedito in perfette condizioni. Verificare attentamente l'imballo per accertare eventuali danni che possano essersi verificati durante la spedizione. Se l'imballo appare danneggiato, esaminare con cura l'apparecchiatura per rilevare eventuali danni ed assicurarsi che tutta l'attrezzatura necessaria al funzionamento dell'unità sia intatta. In caso di danneggiamento o parti mancanti si prega di contattare il Numero Verde del Supporto Clienti per ulteriori istruzioni. Si prega di non rispedire l'unità al proprio rivenditore senza aver preventivamente contattato il Supporto Clienti.

Introduzione: Vizi Spot 5R™ è un'apparecchiatura DMX intelligente a testa mobile. Vizi Spot 5R™ è un'unità DMX a 11 oppure 13 canali. Può operare in tre modalità differenti: modalità Show, Sound-active o controllo DMX. Vizi Spot 5R™ può funzionare in modo indipendente oppure in configurazione Master/Slave. Per risultati ottimali si consiglia di utilizzare speciali effetti fumo o nebbia per esaltare le proiezioni di fasci luminosi.
Nella fase iniziale di accensione è possibile l'emissione di fumo o di odore. Ciò è normale ed è provocato dal calore emesso dalla lampada.

Supporto Clienti: in caso di problemi, si prega di contattare il negozio American Audio di fiducia.
È anche possibile contattarci direttamente tramite il nostro sito Web www.americandj.eu o tramite email a: support@americandj.eu

Avvertenza! Per prevenire o ridurre il rischio di shock elettrico o incendio, non esporre l'unità alla pioggia o all'umidità.

Avvertenza! Ciò può provocare gravi danni agli occhi. Evitare sempre di guardare direttamente la luce emessa!

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

Per la Vostra sicurezza personale si prega di leggere e comprendere nella sua interezza il presente manuale prima di installare o mettere in funzione questa unità.

- Per prevenire o ridurre il rischio di shock elettrico o incendio, non esporre l'unità alla pioggia o all'umidità.
- Non versare acqua o altri liquidi dentro o sopra l'unità.
- Assicurarsi che la presa di alimentazione ed il voltaggio siano adatti all'unità.
- Non tentare di mettere in funzione l'unità se il cavo di alimentazione è rovinato o rotto.
- Non tentare di rimuovere o rompere il polo di terra della spina del cavo di alimentazione. Tale polo è utilizzato per ridurre il rischio di shock elettrico e incendio in caso di corto circuito interno.
- Scollegare l'unità dall'alimentazione di rete prima di effettuare qualsiasi collegamento.
- Non rimuovere mai il coperchio. L'unità non contiene parti riparabili dall'utente.
- Non mettere mai in funzione l'unità se il coperchio è stato rimosso
- Assicurarsi sempre di montare l'unità in luoghi adeguatamente aerati. Posizionare l'apparecchiatura ad almeno 15 cm (6") da qualsiasi parete.
- Non tentare mai di mettere in funzione l'unità se danneggiata.
- L'unità è destinata esclusivamente all'uso in interni; l'eventuale utilizzo in esterno ne annullerebbe tutte le garanzie.
- Sistemare sempre l'unità in modo stabile e sicuro.
- I cavi di alimentazione dovrebbero essere posizionati in modo tale da non essere calpestati o schiacciati da oggetti collocati sopra o contro di essi, prestando particolare attenzione ai cavi e alle spine, agli innesti e al punto di fuoriuscita del cavo dall'apparecchiatura.
- Pulizia: l'apparecchiatura deve essere pulita seguendo esclusivamente le raccomandazioni del produttore. Vedere pagina 38 per dettagli sulla pulizia.
- Calore: questa apparecchiatura deve essere collocata lontano da fonti di calore quali radiatori, aperture per l'efflusso di aria calda, forni o altri apparecchi che generino calore (inclusi gli amplificatori).

L'apparecchiatura deve essere riparata da personale qualificato solamente nel caso in cui:

a) siano caduti oggetti o sia stato versato del liquido all'interno dell'apparecchiatura;
b) l'apparecchiatura sia stata esposta alla pioggia o all'umidità;
c) l'apparecchiatura non sembri funzionare normalmente o evidenzi un significativo cambiamento nelle prestazioni;

CARATTERISTICHE

- Motorini passo-passo con micro stepping per morbide transizioni di colore e gobo
- 2 modalità DMX-512 (modalità 11 canali DMX oppure 13 canali DMX)
- Ruote colore e ruote gobo indipendenti
- 8 gobo rotanti più spot, tutti sostituibili (4 in metallo e 4 in vetro)
- 8 colori più Bianco, con effetto arcobaleno
- RDMX - Consente di impostare l'indirizzo DMX da qualsiasi controller DMX
- 3 modalità operative: Master/Slave, Indipendente, Sound-active.
- Microfono interno
- Philips® Platinum 5R a scarica
- Modifica e memorizzazione scene
- Lenti con messa a fuoco manuale
- Rotazione 360°/ 540°
- Brandeggio 270°
- Display digitale per impostazione indirizzo e funzione

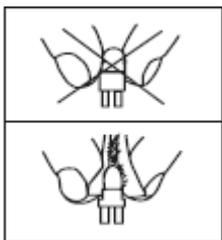
INDIRIZZAMENTO RDMX

Relativamente a RDMX:
1. le unità vengono fornite con pre-impostazione a 16 incrementi di canale
2. Quando si utilizza RDMX, se tutte le unità hanno lo stesso indirizzo DMX, cambiando l'indirizzo di una cambierà l'indirizzo di tutte le altre.

ESEMPIO: nel caso di quattro unità con indirizzo DMX impostato su “1”, cambiando l'indirizzo di una di queste su "17" anche le altre imposteranno il proprio indirizzo su "17".
Per poter impostare singolarmente gli indirizzi DMX di ciascuna apparecchiatura le quattro unità devono avere 4 differenti indirizzi iniziali.
Per maggiori dettagli vedere pagine 17.

PRECAUZIONI

Attenzione! L'unità non contiene parti riparabili dall'utente. Non tentare di eseguire riparazioni: in tal modo si annullerebbe la garanzia del produttore. Nell'improbabile caso di necessità di intervento tecnico sull'unità, si prega di contattare American DJ®.
Durante il funzionamento il contenitore può diventare molto caldo. Evitare di toccare l'unità a mani nude durante l'utilizzo.
American DJ® non si assume alcuna responsabilità per danni derivanti dalla non osservanza delle istruzioni riportate nel presente manuale o da modifiche effettuate sull'unità senza preventiva autorizzazione.

AVVERTENZA - LAMPADA A SCARICA

Questa apparecchiatura è dotata di una lampada a scarica facilmente danneggiabile se utilizzata impropriamente. Non toccare mai la lampada a mani nude: il grasso delle dita ne ridurrebbe la durata nel tempo. Inoltre non muovere mai l'apparecchiatura prima che le lampade si siano completamente raffreddate. Tenere presente che le lampade non sono coperte da garanzia.
Questa unità emette intense radiazioni UV pericolose per gli occhi e la pelle. La brillanza intensa della lampada può causare gravi danni alla retina. Non mettere mai in funzione l'apparecchiatura senza le coperture specificamente progettate per la protezione dalle radiazioni UV.

Avvertenza medica: si raccomanda a tutti coloro che soffrono di epilessia di non guardare mai direttamente la lampada.

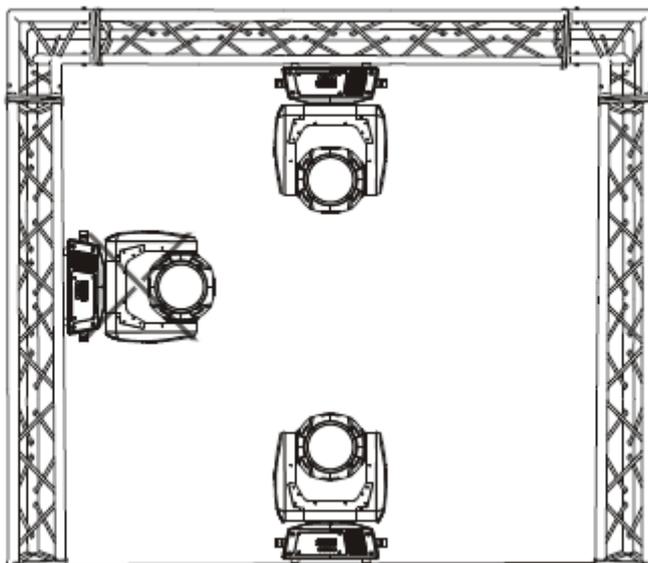
Evitare di accendere e spegnere ripetutamente l'apparecchiatura in brevi intervalli di tempo in quanto ciò riduce la durata e l'intensità della lampada.
Per ottenere l'intensità tipica delle lampade a scarica viene utilizzato un gas sigillato in un contenitore pressurizzato per una brillante emissione luminosa. L'alta pressione del gas all'interno della lampada può provocarne l'esplosione in caso di uso intensivo prolungato. Il rischio aumenta col tempo: si consiglia pertanto di prestare la massima attenzione nel maneggiare le lampade più vecchie Quando si opera con apparecchiature dotate di lampada a scarica è necessario prestare sempre estrema attenzione. Non aprire mai l'unità mentre è in funzione.

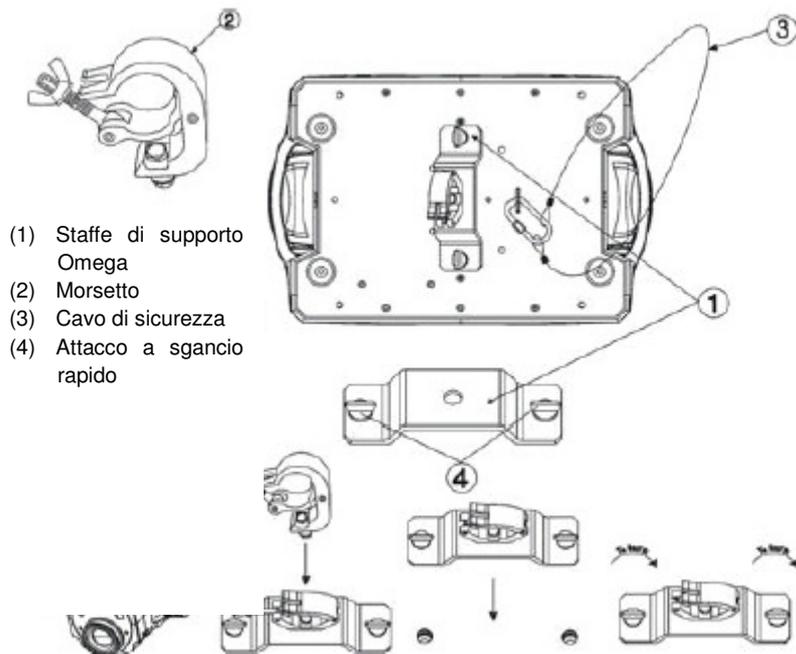
ISTRUZIONI GENERALI

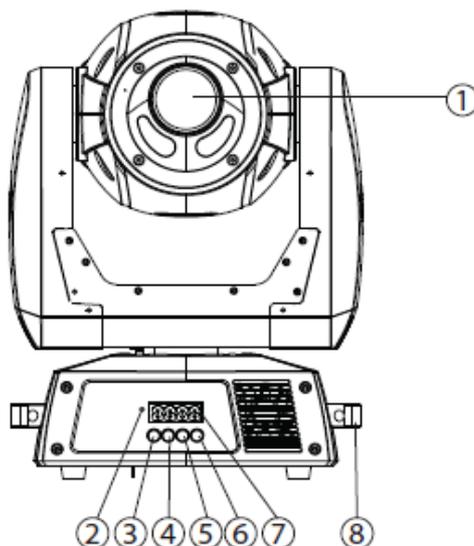
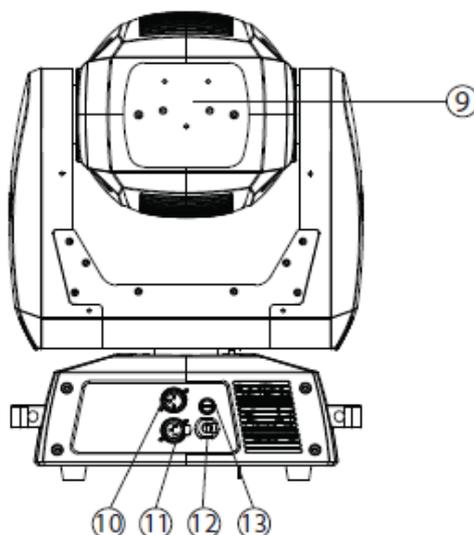
Per ottimizzare le prestazioni di questo prodotto si prega di leggere attentamente le istruzioni operative al fine di familiarizzare con le operazioni di base. Queste istruzioni contengono importanti informazioni sulla sicurezza relative all'uso ed alla manutenzione dell'unità. Si prega di conservare il presente manuale insieme all'apparecchiatura per future consultazioni.

MONTAGGIO

Durante l'installazione, tenere presente che il traliccio di supporto deve essere in grado di reggere 10 volte il peso dell'unità senza deformarsi. L'unità deve essere assicurata con un secondo attacco di sicurezza come, ad esempio, un cavo di sicurezza. Non sostare mai al di sotto dell'apparecchiatura durante le operazioni di montaggio, rimozione o manutenzione.
L'esecuzione del montaggio sospeso richiede grande esperienza inclusa, tra le altre, la conoscenza dei limiti del carico operativo, dei materiali utilizzati nonché la necessità di ispezioni periodiche di sicurezza dell'installazione completa, materiali ed apparecchiature. In mancanza di tali capacità, evitare di eseguire l'installazione in proprio.

Queste installazioni devono essere verificate da personale qualificato una volta l'anno.

Vizi Spot 5R è completamente funzionante in due differenti posizioni di montaggio: appeso capovolto ad un soffitto oppure posizionato su una superficie piana. Per evitare danni interni, non montare mai l'unità sui lati come sopra illustrato. Assicurarsi che questa apparecchiatura sia tenuta ad almeno 0,5 m. da qualsiasi materiale infiammabile (decorazioni, addobbi e simili). Utilizzare sempre, ed installare, il cavo di sicurezza fornito quale misura aggiuntiva di sicurezza per prevenire danni accidentali e/o lesioni personali in caso di cedimento di un morsetto (vedere pagina seguente). Non utilizzare mai le maniglie da trasporto come punto di attacco secondario.

N.B.: la temperatura ambientale adatta a questa apperecchiatura di illuminazione è tra -25 °C e +45 °C. Non posizionare questa unità in ambienti con temperature che si discostino dai valori indicati. Ciò consentirà all'apparecchiatura di funzionare al meglio e di durare nel tempo.

Fissare ciascun morsetto nelle staffe Omega con vite e dado M12. Inserire gli attacchi a sgancio rapido della prima staffa Omega nei rispettivi fori nella parte inferiore di Vizi Spot 5R. Serrare gli attacchi a sgancio rapido girando in senso orario. Montare la seconda staffa Omega. Far passare il cavo di sicurezza attraverso i fori della parte inferiore della base e sopra il sistema a traliccio o altro punto sicuro di ancoraggio. Inserire l'estremità nel moschettone e serrare la vite di sicurezza.

CONTROLLI E FUNZIONI

1) **Gruppo lente** - Questa lente di alta qualità è dotata di messa a fuoco totale. Mettere a fuoco la lente ruotandola manualmente, in senso orario o anti-orario, fino ad ottenere l'effetto desiderato.
2) **Microfono** - Questo microfono riceve le basse frequenze dall'esterno per avviare l'unità in modalità Sound-active. Questo microfono è progettato per ricevere soltanto i suoni in bassa frequenza, colpetti (sul microfono) e suoni alti possono non attivare l'unità.
3) **Pulsante Mode/Esc** - Utilizzato per accedere al menù principale ed ai sottomenù. Utilizzato anche per l'uscita.
4) **Pulsante UP** - Utilizzato per scorrere in avanti nel menù di sistema.
5) **Pulsante DOWN** - Utilizzato per scorrere indietro nel menù di sistema.
6) **Pulsante ENTER** - Utilizzato per selezionare e confermare una funzione nel menù di sistema.
7) **Display digitale** - Visualizza il menù e le funzioni a disposizione.
8) **Maniglie da trasporto** - Maniglie da trasporto integrate. Assicurarsi di afferrare sempre l'unità dalle maniglie integrate. Non sollevare mai, o trasportare, l'unità dalla testa o dalla forcella. Sollevare o trasportare l'unità dalla testa mobile può causare gravi danni all'apparecchiatura annullando così la garanzia.

9) **Gruppo lampada e pannello di accesso** - Questo pannello consente l'accesso al gruppo lampada. L'unità include una lampada a scarica con montaggio a molla. Assicurarsi di sostituire con lampada dello stesso tipo. Dopo la sostituzione, assicurarsi che la lampada sia centrata nel riflettore. Vedere pagine 36-37 per i dettagli sull'installazione e l'ottimizzazione delle lampade sostituite. Non mettere mai in funzione l'unità con la lampada esposta: emette forte radiazione UV.
10) **Connettore d'ingresso XLR DMX** - Utilizzato per ricevere un segnale DMX in ingresso o un segnale Master/Slave.
11) **Connettore di uscita XLR** - Utilizzato per trasmettere il segnale DMX in entrata ad un'altra apparecchiatura DMX o trasmettere un segnale Master/Slave al successivo Vizi Spot 5R™ della catena. Per risultati ottimali in modalità DMX o Master/Slave inserire una terminazione sull'ultimo connettore della catena. Vedere "Terminazione di linea" a pagina 12.
12) **Ingresso cavo di alimentazione** - Progettato per adattarsi ai requisiti elettrici dell'unità. Prima di mettere in funzione l'apparecchiatura, dato che il voltaggio varia da paese a paese, assicurarsi che la tensione di alimentazione corrisponda a quella della presa di corrente . Non utilizzare mai un cavo di alimentazione con una spina dalla quale sia stato rimosso o rotto il polo di terra. Tale polo è progettato per ridurre il rischio di incendio o shock elettrico in caso di corto circuito interno.
13) **Porta fusibile -** Contiene un fusibile di protezione da 5 A (2 A - 220 V). Non smontare il fusibile: è stato progettato per proteggere gli apparati elettronici da sbalzi di corrente. Assicurarsi sempre di sostituire il fusibile con uno identico se non diversamente specificato dal personale tecnico American DJ®.

INSTALLAZIONE

Alimentazione: prima di collegare alla presa di corrente l'unità, assicurarsi che il voltaggio sia quello corretto per Vizi Spot 5R™di American DJ®. Questa unità è disponibile nella versione a 120 V e 220 V. Prima di mettere in funzione l'apparecchiatura, dato che il voltaggio varia da paese a paese, assicurarsi che la tensione di alimentazione corrisponda a quella della presa di corrente.

DMX-512: DMX è l'abbreviazione di Digital Multiplex. Si tratta di un protocollo universale utilizzato dalla maggior parte dei produttori di impianti di illuminazione e controller come forma di comunicazione tra dispositivi intelligenti e controller. Il controller DMX invia dati dal controller all'apparecchiatura. I dati DMX vengono inviati in serie da apparecchiatura ad apparecchiatura (in cascata) tramite connettori XLR, in ingresso e in uscita, previsti su tutte le apparecchiature DMX (la maggior parte dei controller ha solamente un connettore dati in uscita).

Collegamento DMX: DMX è un linguaggio che permette di gestire, tramite singolo controller, modelli e marche diversi di apparecchiature collegate tra loro, purché compatibili DMX. Per assicurare una corretta trasmissione di dati DMX, nel caso di apparecchiature multiple, si consiglia di utilizzare percorsi dei cavi il più possibile corti. L'ordine di collegamento in sequenza delle apparecchiature non influenza l'indirizzamento DMX. Per esempio: un'apparecchiatura alla quale il DMX abbia assegnato l'indirizzo 1 può essere posizionata in un punto qualsiasi della linea, all'inizio, alla fine o in qualsiasi punto tra l'uno e l'altra. Pertanto la prima apparecchiatura controllata dal controller può anche essere l'ultima della catena. Quando ad una apparecchiatura viene assegnato l'indirizzo 1, il controller DMX invierà i dati, destinati all'indirizzo 1, a quella apparecchiatura indipendentemente dalla posizione che occupa nella catena DMX.

Requisiti del Cavo Dati (Cavo DMX) (per funzionamento DMX e Master/Slave): Vizi Spot 5R™ può essere controllato tramite protocollo DMX-512. Vizi Spot 5R™ è un'unità DMX a 10 oppure 12 canali. L'indirizzo DMX viene impostato elettronicamente utilizzando i comandi sul pannello laterale dell'unità. L'unità ed il controller DMX necessitano di cavo dati DMX-512 da 110 Ohm approvato per dati in ingresso e in uscita (Figura 1). Si raccomandano cavi Accu DMX. Se si intende adoperare cavi di propria fabbricazione, assicurarsi di utilizzare cavo schermato standard da 110-120 Ohm (è possibile acquistarlo nella maggior parte dei negozi di attrezzature professionali per audio e illuminazione). I cavi devono essere realizzati con connettore XLR maschio e femmina alle due estremità. Rammentare inoltre che il cavo DMX deve essere disposto in configurazione a cascata e non può essere sdoppiato.

Figura 1

N.B.: durante la fabbricazione dei cavi assicurarsi di seguire quanto riportato nelle Figure 2 e 3. Non utilizzare il terminale di messa a terra sul connettore XLR. Non collegare il conduttore schermato del cavo al terminale di messa a terra ed evitare che il conduttore schermato entri in contatto con il rivestimento esterno del connettore XLR. La messa a terra della schermatura potrebbe provocare un corto circuito o un malfunzionamento del dispositivo.

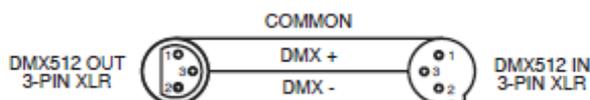



Figure 2

Figura 3

Configurazione Pin XLR
Pin1 - Terra
Pin2 = Data Complement (segnale -)
Pin3 = Data True (segnale +)

Nota specifica: terminazione di linea.. Quando vengono utilizzati cavi molto lunghi, può essere necessario usare un terminatore sull'ultima unità per evitare malfunzionamenti. Un terminatore è una resistenza da 110-120 ohm e 1/4 di Watt collegata tra i pin 2 e 3 di un connettore XLR maschio (DATA + e DATA -). Va inserito nel connettore XLR femmina dell'ultima unità della linea in cascata per terminarla. L'uso di una terminazione per cavi (ADJ numero di parte Z-DMX/T) diminuirà le possibilità di malfunzionamenti.

La terminazione riduce errori di segnale ed evita problemi di trasmissione ed interferenze.
È sempre consigliabile collegare un morsetto DMX (resistenza da 120 ohm e 1/4 di watt) tra il PIN 2 (DMX -) e il PIN 3 (DMX +) dell'ultima apparecchiatura.

Figura 4

Connettori DMX XLR a 5 pin. Alcuni produttori utilizzano, per la trasmissione di dati, connettori cavi dati DMX-512 a 5 pin invece che a 3 pin. È possibile utilizzare connettori DMX a 5 pin in una linea DMX a 3 pin. Quando si inseriscono connettori cavi dati a 5 pin standard in una linea a 3 pin è necessario utilizzare un adattatore, acquistabile nella maggior parte dei negozi di elettronica. La tabella sottostante riporta in dettaglio le corrette modalità di conversione.

Conversione da XLR 3 pin a XLR 5 pin		
Conduttore	XLR 3 pin femmina (Out)	XLR 5 pin maschio (In)
Terra/Schermatura	Pin 1	Pin 1
Data Complement (segnale -)	Pin 2	Pin 2
Data True (segnale +)	Pin 3	Pin 3
Non utilizzato		Pin 4 - Non usare
Non utilizzato		Pin 5 - Non usare

MENU' DI SISTEMA

0	ADDR	AXXXA001			Indica l'indirizzo iniziale - A001 è anche l'impostazione Slave
1	TEST	T-01~T-XX			Esegue il test automatico della funzione
2	PLAY	RUN	MSTR/ALON		Esegue l'apparecchiatura come "master" o come "alone" in automatico
		AUDI	MSTR/ALON		Esegue l'apparecchiatura come "master" o come "alone" in modalità audio
		AUTO	Clos/Hold/Auto/Audi		Nessuno stato DMX
3	LAMP	ON/OFF			Accende e spegne manualmente la lampada
4	RESE	ALL			Reimposta tutti i motori e riporta l'unità in posizione "Home"
		SCAN			Reimposta solo i motori di rotazione/brandeggio
		COLR			Reimposta solo i motori per i colori
		GOBO			Reimposta solo i motori gobo e rotazione
		SHTR			Reimposta solo i motori otturatore e/o dimmer
		OTHR			Reimposta gli altri motori
5	TIME	LIFE	0000~9999		Visualizza il tempo totale di funzionamento dell'apparecchiatura
		LAMP	0000~9999		Visualizza il tempo di funzionamento della lampada
		CLMP			Azzera tempo di funzionamento lampada
6	RPAN	ON/OFF			Inverte la rotazione
7	RTLT	ON/OFF			Inverte il brandeggio
8	FINE	ON/OFF			Commuta tra 16 bit e 8 bit
9	DEGR	360/540			Selezione gradi rotazione
10	MIC	M-XX M-70			Sensibilità microfono
11	DISP	VALU	D–XXD-00(DXXX)		Visualizza il valore DMX 512 di ciascun canale
		DON	ON/OFF		Il display si disattiva dopo 2 minuti
		FLIP	ON/OFF		Questa funzione consente di ruotare il display di 180°
		LOCK	ON/OFF		Blocco tasti
12	SPEC	LAAU	ON/OFF		Accensione automatica della lampada
		RDMX	ON/OFF		Cambia l'indirizzo DMX tramite controller esterno
		DLOF	ON/OFF		Accende la lampada tramite DMX
		DLAY	D–XX D-05		Tempo di ritardo accensione lampada
		SPOT	ON/OFF		Ottimizzazione della lampada
		DFSE	ON/OFF		Reimposta tutte le funzioni dell'apparecchiatura ai valori standard
		FEED	ON/OFF		Feedback rotazione/brandeggio (correzione di errore) acceso/spento
		FANS	AUTO/HIGH/LOW		Selezione modalità ventole
		POFF	OFF/1~99 min. (standard 15 min.)		Spegnimento
		VER	V1.0~V9.9		Versione del software
		ADJU	CODE	CXXX	Codice apparecchiatura “C050”.
			CH01~CH30	XXXX (-128~127)	Attacco del motore
13	EDIT	SEPR	AUTOIP01~IP07		Seleziona programma da modificare
		STEP	S–01~S–48		Imposta il numero di programma
		SCXX	C–01~C–XX	XXX (000~255)	Modifica i canali di ciascuna scena
			TIME	TXXX (001~999)	Tempo per ogni scena
			CEDT	ON/OFF	Modifica programma tramite controller
		REC.	RE.XX		Memorizzazione automatica
		RUN	ON/OFF		Test di programma

MENÙ INDIRIZZO:

A001 -> A511 - Per impostare l'indirizzo DMX dell'unità.

MENÙ TEST:

T-01 -> T-XX - Esegue il test di ciascun canale.

MENÙ RIPRODUZIONE:

RUN - Esegue l'unità in configurazione Master/Slave (MSTR) oppure Stand-alone (ALON). L'unità esegue un programma interno.

AUDI (Audio) - Esegue l'unità in configurazione Master/Slave (MSTR) o Stand-alone (ALON) in modalità Sound-active (attivazione sonora)

AUTO - Modalità d'emergenza in caso di perdita del segnale DMX. Ci sono quattro impostazioni tra le quali scegliere:

- "Clos" - L'apparecchiatura chiude gli otturatori lente.
- "Hold" - Impostazione standard: in caso di perdita di segnale l'apparecchiatura mantiene l'ultima impostazione.
- "Auto" - L'apparecchiatura entra in modalità automatica ed esegue uno show pre-programmato.
- "Audi" - L'apparecchiatura si attiva in modalità sonora.

MENÙ LAMPADA:

ON/OFF - Accensione/spegnimento manuale della lampada.

MENÙ RESE (REIMPOSTA):

ALL - Reimposta tutti i motori.

SCAN - Reimposta i motori di rotazione e brandeggio.

COLR (Colore) - Reimposta il motori della ruota colore.

GOBO - Reimposta il motore della ruota gobo.

SHTR (Otturatore) - Reimposta i motori dell'otturatore e del dimmer.

OTHR - Reimposta tutti gli altri motori.

MENÙ TEMPO:

LIFE - Visualizza il tempo totale di funzionamento dell'apparecchiatura.

LAMP - Visualizza il tempo di funzionamento della lampada.

CLMP - Azzera il tempo di funzionamento della lampada.

MENÙ RPAN:

ON/OFF - Inverte la rotazione.

MENÙ RTLT:

ON/OFF - Inverte il brandeggio.

MENÙ REGOLAZIONE DI PRECISIONE:

ON/OFF - Commuta il movimento di rotazione e brandeggio tra 8 bit (approssimativo) e 16 bit (fine). Commuta anche la modalità DMX tra 10 canali (8 bit) e 12 canali (16 bit).

MENÙ DEGR:

360/540 - Cambia la rotazione tra 360° e 540°.

MENÙ MICROFONO:

M-01 -> M-70 - Con questa funzione è possibile rendere il microfono interno più o meno sensibile al suono.

MENÙ DISPLAY:

VALU (Valore DMX-512) - Visualizza il valore DMX-512 di ciascun canale.

D ON - Spegne il display digitale dopo 2 minuti di inattività.

FLIP - Ruota il display di 180º.

LOCK - Quando attivo, i pulsanti si bloccano automaticamente dopo 15 secondi.

MENÙ SPEC:

LAAU - On/Off - Accende automaticamente la lampada quando l'apparecchiatura è sotto tensione.

RDMX - On/Off - Con questa funzione è possibile cambiare l'indirizzo DMX tramite controller esterno. Vedere pagine 17**.**

DLOF (Regolazione lampada) - Con questa funzione è possibile regolare la lampada tramite pannello di controllo. In questa modalità il dispositivo non reagirà ad alcun segnale di controllo.

DLAY - Con questa funzione è possibile impostare il tempo di ritardata accensione della lampada.

SPOT - Fornisce un fascio luminoso lenticolare per una migliore ottimizzazione della lampada.

DFSE - Reimposta l'unità ai valori standard.

FEED - Con questa funzione è possibile attivare e disattivare la correzione di errore rotazione/brandeggio. In questo modo, se la testa non è correttamente posizionata, l'unità si riporterà all'ultima impostazione.

FANS - Seleziona la modalità di funzionamento della ventola.

POFF - Questa funzione ferma automaticamente la lampada ed i motorini passo passo. Vedere pagina 24.

VER - Visualizza la versione del software.

ADJU - Codice apparecchiatura “C050”.

CH01 -> CH30 per calibrazione motori.

MENÙ MODIFICA:

SEPR (AUTO o IP01 - IP07) - Consente di modificare uno qualsiasi dei 7 programmi interni o programmi automatici.

STEP (Passaggio) - Passaggi in Modifica Programmazione. Vedere modifica programma. Vedere pagina 25.

SCXX (SC01 -> SC48) - Scene memorizzate nel programma. Sono presenti un totale di 48 scene.

Sottomenù:

- **C-01 -> C-30** - Modifica i canali di ciascuna scena.
- **TIME** - Imposta il tempo per ciascuna scena.
- **CEDT** - Modifica il programma tramite controller esterno.

REC - Memorizza automaticamente il programma personalizzato.

RUN - Esegue automaticamente il programma personalizzato.

Menù di sistema 'on-Board'. Vizi Spot 5R™ ha un menù di sistema di facile consultazione. Nella prossima sezione verranno spiegate in dettaglio le funzioni di ogni voce del menù di sistema.

Per accedere al menù principale premere il pulsante MODE/ESC (3) sulla parte anteriore dell'unità. Battere leggermente sui pulsanti UP (4) oppure DOWN (5) fino a raggiungere la funzione che si desidera cambiare. Una volta evidenziata la funzione premere il pulsante ENTER (6). Battere ancora leggermente sui pulsanti UP oppure DOWN per cambiare la funzione. Una volta effettuati i cambiamenti, battere leggermente sul pulsante ENTER per bloccarli nel sistema; se non viene selezionato il pulsante ENTER entro 8 secondi il sistema ritorna automaticamente alla sezione menù. Per uscire senza apportare modifiche premere il pulsante MODE/ESC.

MENÙ ADDR

ADDR - Impostazione indirizzo DMX tramite pannello di controllo:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “ADDR” e premere ENTER.
3. Sarà visualizzato “A001”. Premere i pulsanti UP oppure DOWN per cercare l'indirizzo desiderato. Premere ENTER per confermare.
4. Il display visualizza “PASS” e poi di nuovo l'indirizzo selezionato.
5. Premere il pulsante MODE/ESC per ritornare al menù principale.

Quando sul display compare “A001”, **è possibile premere direttamente i pulsanti UP oppure DOWN per cambiare l'indirizzo DMX iniziale.**

MENÙ PRINCIPALE TEST:

TEST - Esegue il test delle funzioni di ciascun canale:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “TEST e premere ENTER.
3. Il display visualizzerà "T-01". È ora possibile premere il pulsante UP ed eseguire un test dei differenti canali.
4. Premere MODE/ESC per uscire.

MENÙ PRINCIPALE

RUN - Attiva l'unità in modalità automatica come “master” in configurazione Master/Slave o Stand-alone:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “PLAY” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RUN" e premere ENTER.
4. Battere leggermente sui pulsanti UP oppure DOWN per scegliere tra “MSTR” o “ALON“ e selezionare premendo ENTER; viene visualizzato “PASS” lampeggiante e l'unità si avvia.

AUDI - Attiva l'unità come "master" in modalità Sound-active oppure come Stand-alone:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “PLAY” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “AUDI" e premere ENTER.
4. Battere leggermente sui pulsanti UP oppure DOWN per scegliere tra “MSTR” o “ALON“ e selezionare premendo ENTER; viene visualizzato “PASS” lampeggiante e l'unità si avvia.

AUTO - Modalità d'emergenza in caso di perdita del segnale DMX. L'apparecchiatura ha quattro modalità di funzionamento; vedere pagina 15 per la descrizione.

1. Accedere al menù principale premendo il pulsante MODE/ESC.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “PLAY” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “AUTO" e premere ENTER.
4. È ora possibile scegliere tra “CLOSE”, “HOLD” “AUTO” oppure “AUDI”. "HOLD" è l'impostazione predefinita.
5. Selezionare la modalità di funzionamento d'emergenza in caso di perdita di segnale DMX e premere ENTER.

MENÙ PRINCIPALE LAMP

OPEN - Questa funzione consente di accendere o spegnere il proiettore tramite pannello di controllo:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “LAMP” e premere ENTER.
3. Il display visualizzerà “ON/OFF”. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” oppure “OFF” per spegnere la lampada.
4. Premere ENTER per confermare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MENÙ PRINCIPALE RESE

ALL - Con questa funzione è possibile reimpostare tutti i motori:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RESE” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “ALL" e premere ENTER.
4. Premere ENTER per reimpostare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

SCAN - Con questa funzione è possibile reimpostare i motori di rotazione/brandeggio:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RESE” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SCAN" e premere ENTER.
4. Premere ENTER per reimpostare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

COLR - Con questa funzione è possibile reimpostare il motore della ruota colore:

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RESE” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “COLR" e premere ENTER.
4. Premere ENTER per reimpostare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

GOBO - Con questa funzione è possibile reimpostare il motore della ruota gobo:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RESE” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “GOBO" e premere ENTER.
4. Premere ENTER per reimpostare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

SHTR - Con questa funzione è possibile reimpostare il motore dell'otturatore:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RESE” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SHTR" e premere ENTER.
4. Premere ENTER per reimpostare. 5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

OTHR - Quando si attiva questa funzione l'apparecchiatura reimposta tutti gli altri motori che non sono elencati nel menù RESET:
1. accedere al menù principale premendo il pulsante MODE/ESC.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RESE” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “OTHR”.
4. Premere ENTER per reimpostare tutti gli altri motori oppure premere MODE/ESC per cancellare e tornare al menù principale.

MENÙ PRINCIPALE TIME

LIFE - Questa funzione consente di visualizzare il tempo di esecuzione dell'unità:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “TIME” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “LIFE" e premere ENTER.
4. Il display visualizza il tempo di esecuzione dell'unità.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

LAMP - Questa funzione consente di visualizzare il tempo di funzionamento della lampada:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “TIME” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “LAMP” e premere ENTER.
4. Il display mostra il tempo di funzionamento della lampada.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

CLMP - Questa funzione consente di azzerare il tempo di funzionamento della lampada. Molto importante: si prega di azzerare il tempo di funzionamento della lampada ad ogni sostituzione:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “TIME” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante MENU fino a visualizzare “CLMP”.
4. Premere ENTER per azzerare il tempo funzionamento della lampada oppure premere MODE/ESC per cancellare e tornare al menù principale.

MENÙ PRINCIPALE RPAN

RPAN - Il movimento di rotazione viene invertito:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RPAN” e premere ENTER.
3. Il display visualizzerà “ON/OFF”.
4. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
5. Premere ENTER per confermare.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MENÙ PRINCIPALE RTLT

RTLT - Il movimento di brandeggio viene invertito:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RTILT” e premere ENTER.
3. Premere ENTER, il display visualizzerà “ON/OFF”.
4. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
5. Premere ENTER per confermare.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MENÙ FINE

FINE - Commuta rotazione e brandeggio tra 8 bit (approssimativo) e 16 bit (fine). Commuta anche la modalità DMX tra 11 canali (8 bit) e 13 canali (16 bit):
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “FINE" e premere ENTER.
3. Premere i pulsanti UP oppure DOWN per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
4. Premere ENTER per confermare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MENÙ DEGR

DEGR - Con questa funzione è possibile cambiare i gradi di rotazione:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “DEGR” e premere ENTER.
3. Premere i pulsanti UP oppure DOWN per selezionare tra “360” e “540”.
4. Premere ENTER per confermare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MENÙ MIC

MIC - Il microfono interno può essere reso più o meno sensibile:
1. accedere al menù principale premendo il pulsante MODE/ESC.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “MIC" e premere ENTER.
3. Il display visualizzerà "M-01".
4. Premere i pulsanti UP oppure DOWN per regolare la sensibilità microfono tra “M-01 - M-99”.
5. Una volta raggiunto il livello di sensibilità desiderato premere ENTER per confermare.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MENÙ PRINCIPALE DISP

VALU - Visualizza il valore DMX 512 di ciascun canale:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “DISP” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “VALU" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà "D-00". Premere il pulsante UP per selezionare il canale desiderato. Se si seleziona "D-05" il display visualizzerà soltanto il valore DMX del quinto canale
5. Premere ENTER per confermare.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

Ora il display visualizza il valore DMX del quinto canale.

D ON - Spegne il display digitale dopo 2 minuti di inattività:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “DISP” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “D ON" e premere ENTER.
4. Viene ora visualizzato “CLDI”, premere ENTER.
5. Il display visualizzerà “ON/OFF”. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
6. Premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

FLIP - Questa funzione consente di ruotare il display di 180º:
1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “DISP”.
3. Battere leggermente sul pulsante MENU fino a visualizzare “FLIP”.
4. Premere ENTER, il display visualizzerà “ON/OFF”.
5. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
6. Premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

LOCK - Con questa funzione è possibile attivare il blocco automatico dei tasti. Quando è attiva questa funzione, i pulsanti vengono automaticamente bloccati dopo 15 secondi dall'ultima pressione. Per disattivare il blocco tasti premere il pulsante MODE/ESC per 3 secondi.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "DISP".
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "LOCK" e premere ENTER.
4. Premere i pulsanti UP oppure DOWN per selezionare "ON" ed attivare questa funzione oppure "OFF" per disattivarla.
5. Premere ENTER per confermare.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MENÙ PRINCIPALE SPEC

LAAU - Con questa funzione la lampada si accende quando l'unità viene collegata alla rete elettrica. L'unità è preimpostata per accendersi automaticamente quando viene collegata all'alimentazione elettrica. Utilizzare questa funzione per disattivare tale caratteristica.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "SPEC" e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "LAAU" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà "ON/OFF".
5. Premere il pulsante UP per selezionare "ON" oppure "OFF" per spegnere la lampada.
6. Premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

RDMX - **Con questa funzione è possibile cambiare l'indirizzo DMX tramite qualsiasi controller DMX. Questa funzione è già preimpostata su "ON".**

1. Accedere al menù principale premendo il pulsante MODE/ESC.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "SPEC" e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "RDNI I" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà "ON/OFF". Premere il pulsante UP per selezionare "ON" ed attivare questa funzione oppure "OFF" per disattivarla.
5. Premere ENTER per confermare; "PASS" lampeggia velocemente.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

Per utilizzare questa funzione attenersi alle seguenti istruzioni: per regolare l'indirizzo dell'unità è necessario selezionare l'indirizzo attualmente impostato per il Controller DMX.
Da qui è possibile regolare l'indirizzo utilizzando il controller DMX. Innanzi tutto assicurarsi che tutti i canali siano impostati sul valore "0".

1. Sul controller DMX impostare il valore DMX del canale 1 sul valore "7".
2. Impostare ora il valore DMX del canale 2 sul valore "7" per regolare l'indirizzo iniziale tra 1 e 255. Per regolare l'indirizzo tra 256 e 511 impostare il canale 2 sul valore "8" .
3. Impostare il valore DMX del canale 3 sull'indirizzo iniziale desiderato. Saranno necessari circa 20 secondi affinché l'unità accetti il nuovo indirizzo DMX.

ESEMPIO: se si desidera che l'indirizzo sia 57, sarà necessario impostare l'indirizzo attualmente assegnato all'unità. Si procede con l'impostare il primo valore di canale su "7", il secondo valore di canale su "7" ed il terzo valore di canale su "57".
Secondo esempio: se si desidera che l'indirizzo sia 420, sarà necessario impostare l'indirizzo attualmente assegnato all'unità; impostare il primo valore di canale su "7", il secondo valore di canale su "8" ed il terzo su "164" . (256 + 164 = 420)

DLOF - Con questa funzione è possibile regolare la lampada tramite pannello di controllo. L'otturatore si apre ed è quindi possibile regolare la lampada. In questa modalità il dispositivo non reagisce ad alcun segnale di controllo.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SPEC” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SPOT" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà “ON/OFF”.
5. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
6. Premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

DLAY - Con questa funzione è possibile ritardare l'accensione della lampada:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SPEC” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “DLAY" e premere ENTER.
4. Il display mostra "D-00". Premere il pulsante UP per selezionare il tempo di ritardo tra "00" e "59" minuti. Per esempio, se si seleziona “D-03” la lampada si accenderà dopo 3 minuti.
5. Premere ENTER per confermare.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

SPOT - Con questa funzione è possibile regolare la lampada tramite pannello di controllo. L'otturatore si apre ed è quindi possibile regolare la lampada. In questa modalità il dispositivo non reagisce ad alcun segnale di controllo.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SPEC” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SPOT" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà “ON/OFF”.
5. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
6. Premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

DFSE - Con questa funzione è possibile ripristinare le impostazioni di fabbrica del dispositivo. Tutte le impostazioni saranno riportate ai valori predefiniti. Tutte le scene modificate verranno perse. Quando si ripristinano le impostazioni di fabbrica è necessario impostare l'indirizzo dell'unità così com'era quando si è iniziato ad apportare le modifiche.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SPEC” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “DFSE" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà “ON/OFF”.
5. Premere il pulsante UP per visualizzare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
6. Premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

Quando si esce da questa funzione, l'unità inizia a caricare i dati.

FEED - Utilizzare questa funzione per attivare e disattivare la correzione di errore rotazione/brandeggio. Quando la testa del proiettore viene urtata o mossa ritornerà alla posizione precedente.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SPEC” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “FEED" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà “ON/OFF”.
5. Premere il pulsante UP per selezionare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
6. Premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

FANS - Con questa funzione è possibile scegliere tra le impostazioni ventola Auto, High oppure Low. L'impostazione standard è Low.

1. Accedere al menù principale premendo il pulsante MODE/ESC.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “FANS” e premere ENTER.
3. Premere i pulsanti UP oppure DOWN per selezionare “AUTO”, “HIGH” oppure “LOW”.
4. Premere ENTER per confermare.
5. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

POFF - Con questa funzione è possibile far sì che l'unità spenga automaticamente la lampada ed i motorini passo-passo. L'impostazione standard è 15 minuti. Dopo 15 minuti, se l'unità non riceve un segnale DMX, spegne automaticamente la lampada ed i motorini. Questa caratteristica allunga la durata nel tempo della lampada e dei motorini. Il tempo di spegnimento può essere regolato tra OFF (nessuno spegnimento) e 1 - 99 minuti. Una volta spenti lampada e motorini, l'unità si reimposta quando riceve un segnale DMX. Quando la funzione è impostata su OFF, la lampada e i motorini non si spengono a meno di una interruzione di corrente.

Accedere al menù principale premendo il pulsante MODE/ESC.
Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “POFF” e premere ENTER.
Premere il pulsante UP oppure DOWN per regolare il tempo di spegnimento.
Premere ENTER per confermare.
Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

VER - Utilizzare questa funzione per visualizzare la versione del software dell'unità:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "SPEC" e premere ENTER. 3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "VER" e premere ENTER.
3. Il display visualizza "V-X.X", dove "X.X" rappresenta il numero della versione come per es. "V-1.0", "V-9.9" ecc…
4. Premere ENTER oppure MODE/ESC per uscire.

ADJU - Utilizzare questa funzione per assicurarsi che tutti i motori siano allineati e per regolare quelli che non lo sono:

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "SPEC" e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "ADJU" e premere ENTER.
4. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "CODE" e premere ENTER.
5. Il display visualizza "CXXX", dove "XXX" rappresenta la password di calibrazione. La password di calibrazione è "C050". Utilizzare i pulsanti UP oppure DOWN per inserire la giusta password.
6. Una volta inserita la password il display visualizzerà "CHXX", dove "XX" rappresenta il numero di canale dell'apparecchiatura.
7. Selezionare il canale da calibrare premendo i pulsanti UP oppure DOWN e poi ENTER per confermare.
8. Il display visualizza poi "xxxx", dove "xxxx" rappresenta i valori di calibrazione.
9. Regolare il valore di calibrazione tra –128 e 127 premendo i pulsanti UP e DOWN. Scorrendo nelle due direzioni tra i valori di calibrazione si possono notare piccoli spostamenti nella ruota o nel motore che si sta calibrando.
10. Una volta raggiunta la calibrazione voluta premere ENTER per confermare e bloccare l'impostazione.
11. Dopo aver terminato, premere MODE/ESC per tornare al menù principale. EDIT - Questa funzione consente di scrivere un programma nella memoria (EEPROM) tramite pannello di controllo o tramite controller esterno. **Vedere pagine 27 per le istruzioni dettagliate.**

SEPR (IP01-IP07) - Con questa funzione è possibile modificare qualsiasi programma interno (IP01-IP07) o programma automatico:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "EDIT" e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "SEPR" e premere ENTER.
4. Il display visualizzerà "IPXX". "XX" rappresenta 01-07. Battere leggermente sui pulsanti UP oppure DOWN per trovare il programma da modificare. Premere ENTER per modificare il programma scelto.
5. Premere ENTER per memorizzare e MODE/ESC per uscire.

STEP - Con questa funzione è possibile programmare il numero di passaggi del singolo programma:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "EDIT" e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "STEP" e premere ENTER.
4. Il display visualizza "S-01" che rappresenta il primo passaggio del programma. È possibile richiamare in "Run" 48 scene. Per esempio, se viene visualizzato "S-05" significa che "Run" eseguirà le prime 5 scene memorizzate in "Edit".
5. Premere ENTER per memorizzare e MODE/ESC per uscire.

SCXX - Con questa funzione è possibile scegliere il numero di scene del programma. “XX” rappresenta il numero di scena corrente visualizzata:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “EDIT” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “SCXX”. “XX” rappresenta il numero di scena corrente visualizzata. È possibile richiamare 48 scene. Per esempio, se viene visualizzato “SC05” significa che "Run" eseguirà le prime 5 scene memorizzate in “Edit”.
4. Premere il pulsante ENTER per visualizzare “C-XX”, “TIME” oppure “CEDT”.
   - Quando si seleziona “C-XX” è possibile modificare i canali di ciascuna scena.
   - Quando si seleziona “TIME” è possibile modificare il tempo di ciascuna scena.
   - Quando è attivo "CEDT” è possibile modificare il programma utilizzando un controller DMX.
5. Premere ENTER per memorizzare e MODE/ESC per uscire.

REC - Con questa funzione è possibile registrare le scene automaticamente per il controller esterno:

1. accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “EDIT” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “REC”.
4. Il display visualizza “RE.XX”, dove “XX” rappresenta il numero della scena nella memoria interna dove le scene sono state memorizzate dal controller.
5. Premere i pulsanti UP oppure DOWN per selezionare il numero della scena.
6. Premere ENTER per confermare e l'apparecchiatura registrerà le scene dal controller esterno.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

RUN - Con questa funzione è possibile eseguire il programma personalizzato. È possibile impostare il numero di passaggi sotto"STEP” e modificare le singole scene sotto “EDIT”.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “EDIT” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “RUN" e premere ENTER.
4. Premere il pulsante UP per visualizzare “ON” ed attivare questa funzione oppure “OFF” per disattivarla.
5. Premere ENTER per confermare.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

MODIFICA PROGRAMMA

Procedura di modifica 1: utilizzando solo il pannello di controllo.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "EDIT". Premere ENTER.
3. Il display visualizza "SC01" che rappresenta il numero della scena. Per esempio, se viene visualizzato "SC01" significa che si sta modificando la scena 1; premere ENTER. È possibile cambiare il numero della scena premendo il pulsante UP.
4. Premere ENTER, il display visualizza "C-XX", dove "XX" rappresenta il numero di canale visualizzato. Se viene visualizzato "C-01" si modificherà il canale 1 della scena selezionata; una volta trovato il canale desiderato premere ENTER. È possibile cambiare il numero del canale premendo il pulsante UP.
5. Il display mostrerà "XXX". "XXX" rappresenta il valore DMX del canale che si sta modificando.
6. Regolare il valore DMX premendo il pulsante UP fino ad ottenere l'effetto voluto per questo canale.
7. Premere ENTER per accedere alla modifica degli altri canali della scena.
8. Ripetere i passaggi 5-8 fino al completamento delle impostazioni dei valori DMX di tutti i canali di questa scena; ogni scena può avere un massimo di 15 canali.
9. Una volta completati tutti i canali sul display lampeggia "TIME" che rappresenta il tempo necessario per eseguire la scena.
10. Premere ENTER per modificare il tempo necessario; il display visualizza "T-XX", dove "XX" rappresenta il tempo di esecuzione necessario per la scena. Per esempio, "T-02" significa che la scena 1 necessita di 6 secondi per essere eseguita, "T-15" significa che la scena 5 necessita di 45 secondi per essere eseguita.
11. Regolare il tempo necessario premendo il pulsante UP.
12. Premere ENTER per memorizzare le impostazioni della scena che si sta modificando; il display passerà alla scena successiva automaticamente.
13. Ripetere i passaggi 3-12 per modificare le altre scene; è possibile modificare e memorizzare un massimo di 48 scene.
14. Premere MODE/ESC per uscire; sono state modificate e memorizzate scene utilizzando il pannello di controllo. Il numero di passaggi può essere definito sotto "Step" e le scene possono essere richiamate sotto "Run". Per eseguire le scene vedere pagina 17.

Procedura di modifica 2: utilizzando un controller esterno.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "EDIT". Premere ENTER.
3. Il display visualizza "SC01" che rappresenta il numero della scena da modificare. Per esempio: se viene visualizzato "SC01" si sta modificando la scena 1.
4. Cambiare il numero della scena premendo il pulsante UP.
5. Premere ENTER, il display visualizza "C-01", dove "1" rappresenta il numero di canale 1.
6. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare "CEDT" e premere ENTER.
7. Il display mostra "OFF"; premere il pulsante UP per visualizzare "ON" e premere ENTER.
8. Il display visualizza "SC02". È stata scaricata con successo la prima scena.
9. Regolare il tempo di passaggio necessario premendo il pulsante UP.
10. Richiamare ora la seconda scena nel controller.
11. Ripetere i passaggi 3-6 per tutte le scene.
12. Premere MODE/ESC per uscire. Il numero di passaggi può essere definito sotto "Step" e le scene possono essere richiamate sotto "Run".

CODICI DI ERRORE

Quando sotto tensione, l'unità si imposta automaticamente in modalità "reset/test". Questa modalità porta tutti i motori interni in posizione "Home". Se c'è un problema interno con uno o più motori, sul display lampeggia un codice di errore in formato "XXer" dove XX rappresenta il numero di una funzione. Per esempio, un codice “03Er”, segnala un errore del motore del canale 3. In caso di errori multipli durante il processo di avviamento, sul display lampeggeranno tutti i codici. Per esempio: se l'apparecchiatura ha errori sui canali 1 e 3 contemporaneamente, i messaggi di errore “01Er” e “03Er” lampeggeranno 5 volte.
Se si verifica un errore durante la procedura di avviamento iniziale la procedura stessa genererà un secondo segnale di re-impostazione e tenterà di ri-allineare tutti i motori e correggere gli errori; in caso l'errore persista dopo il secondo tentativo ne verrà effettuato un terzo.
Se, dopo il terzo tentativo, gli errori non sono stati corretti, l'apparecchiatura si comporterà come segue:

1. tre o più errori - L'apparecchiatura non è in grado di funzionare correttamente con tre o più errori; l'apparecchiatura va in modalità di sospensione fino alla riparazione.
2. Meno di tre errori - L'apparecchiatura ha meno di tre errori; conseguentemente, la maggior parte delle altre funzioni può proseguire. L'apparecchiatura tenterà di funzionare normalmente fino a quando gli errori potranno essere corretti da uno specialista. I codici di errore continuano a lampeggiare sul display come pro-memoria.

01Er – Errore ROTAZIONE: il messaggio compare dopo una re-impostazione dell'apparecchiatura in caso di malfunzionamento del circuito magnetico di indicizzazione della forcella di rotazione (sensore guasto o magnetino mancante) oppure vi è un'anomalia del motorino passo passo (motorino difettoso o trasmissione IC del motorino difettosa sulla PCB principale).

03Er – Errore BRANDEGGIO: il messaggio compare dopo una re-impostazione dell'apparecchiatura in caso di malfunzionamento del circuito magnetico di indicizzazione (sensore guasto o magnetino mancante) oppure vi è un'anomalia del motorino passo passo (motorino difettoso, o trasmissione IC del motorino difettosa sulla PCB principale)

05Er – Errore RUOTA COLORE: il messaggio compare dopo una re-impostazione dell'apparecchiatura in caso di malfunzionamento del circuito magnetico di indicizzazione della ruota (sensore guasto o magnetino mancante) oppure vi è un'anomalia del motorino passo passo (motorino difettoso o trasmissione IC del motorino difettosa sulla PCB principale).

06Er – Errore GOBO ROTANTE: il messaggio compare dopo una re-impostazione dell'apparecchiatura in caso di malfunzionamento del circuito magnetico di indicizzazione (sensore guasto o magnetino mancante) oppure vi è un'anomalia del motorino passo passo (motorino difettoso, o trasmissione IC del motorino difettosa sulla PCB principale).

07Er – Errore GOBO ROTANTE: il messaggio compare dopo una re-impostazione dell'apparecchiatura in caso di malfunzionamento del circuito magnetico di indicizzazione (sensore guasto o magnetino mancante) oppure vi è un'anomalia del motorino passo passo (motorino difettoso, o trasmissione IC del motorino difettosa sulla PCB principale).

09Er – Errore MESSA A FUOCO: il messaggio compare dopo una re-impostazione dell'apparecchiatura in caso di malfunzionamento del circuito magnetico di indicizzazione (sensore guasto o magnetino mancante) oppure vi è un'anomalia del motorino passo passo (motorino difettoso, o trasmissione IC del motorino difettosa sulla PCB principale).

FUNZIONAMENTO

- **Modalità operative:** Vizi Spot 5R™ può funzionare in tre differenti modalità. La prossima sezione descriverà le differenze nelle modalità operative.
- **Modalità Indipendente:** l'unità reagisce al suono eseguendo il "chasing" attraverso i programmi integrati.
- **Modalità Master/Slave: è** possibile collegare fino a 16 unità in cascata (daisy chain) per ottenere uno show luminoso sincronizzato senza necessità di un controller esterno. Le unità reagiscono al suono eseguendo il "chasing" attraverso i programmi integrati.
- **Modalità controllo DMX:** questa funzione consente di controllare le caratteristiche di ciascuna apparecchiatura tramite controller DMX-512 standard come lo Show Designer™ di Elation®.
- **Controllo Universale DMX:** questa funzione consente di utilizzare un controller universale DMX-512 come DMX Operator™ oppure Show Designer™ di Elation® per controllare i movimenti della testa, la ruota colore, la ruota gobo e l'otturatore (strobo). Un controller DMX permette di creare programmi unici ritagliati sulle necessità individuali.

Vizi Spot 5R™ utilizza 11 o 13 canali DMX in base alla modalità di funzionamento. Vedere pagine 31-35 per la descrizione dettagliata delle caratteristiche DMX.
Per il controllo dell'apparecchiatura in modalità DMX seguire le procedure di installazione alle pagine 11-12 e le specifiche di installazione allegate al controller DMX.
Utilizzare i fader per controllare le varie caratteristiche dell'apparecchiatura DMX. Ciò consentirà di creare i propri programmi.
Seguire le istruzioni riportate a pagina 17 per impostare l'indirizzo DMX.
Per cavi di lunghezza superiore a 30 m. utilizzare un terminatore sull'ultima apparecchiatura.
Per assistenza sull'utilizzo in modalità DMX consultare il manuale allegato al controller DMX.

Stand-Alone (Sound-active o programma automatico): questa modalità consente alla singola unità di funzionare a tempo di musica o tramite programma integrato.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a quando viene visualizzato “PLAY” e premere ENTER.
3. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “AUTO" e premere ENTER.
4. Premere UP per selezionare “RUN” oppure “AUDI”. “RUN” farà sì che l'unità funzioni tramite un programma integrato. “AUDI” farà sì che l'unità si attivi col suono.
5. Premere UP per selezionare “ALON” oppure “NAST”. ovvero modalità Stand-alone (indipendente) o Master/Slave.
6. Selezionare una modalità e premere ENTER per confermare.
7. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

È possibile cambiare show o invertire rotazione e brandeggio nel menù di sistema seguendo le indicazioni di pagina 20.

Funzionamento Master/Slave (Sound-active o Programma automatico): Questa funzione consente di collegare e attivare fino a 16 unità senza controller. Le unità possono eseguire un programma integrato o funzionare in modalità sonora. In modalità Master/Slave un'apparecchiatura agirà da unità di controllo e tutte le altre eseguiranno gli stessi programmi. Qualsiasi unità può funzionare come Master o come Slave.
Utilizzando cavi microfono XLR standard, collegare in cascata (daisy chain) le unità tramite i connettori XLR posizionati sul retro delle apparecchiature. Rammentare che il connettore maschio XLR è relativo al segnale in ingresso e quello XLR femmina al segnale in uscita. La prima unità della catena (master) utilizza solo il connettore XLR femmina mentre l'ultima utilizza solo il connettore XLR maschio. Per cavi molto lunghi si suggerisce un terminatore sull'ultima apparecchiatura.

1. Accedere al menù principale.
2. Battere leggermente sul pulsante UP fino a visualizzare “PLAY” e premere ENTER.
3. Battere leggermente i pulsanti UP oppure DOWN per scegliere tra “RUN” e “AUDI”. “RUN” farà sì che le unità funzionino tramite un programma integrato. “AUDI” farà sì che le unità si attivino col suono.
4. Premere UP per selezionare “ALON” oppure “NAST”. ovvero modalità Stand-alone (indipendente) o Master/Slave.
5. Selezionare “NAST” per impostare l'unità come Master e premere ENTER per confermare. Ora tutte le unità collegate seguiranno l'unità Master.
6. Premere MODE/ESC per tornare al menù principale.

È possibile cambiare show o invertire rotazione e brandeggio nel menù di sistema seguendo le indicazioni di pagina 20.

MODALITÀ DMX 11 CANALI

Canale	Valore	Funzione
1	0 - 255	ROTAZIONE A 8 bit:
2	0 - 255	BRANDEGGIO A 8 bit:
3		RUOTA COLORE
	0 - 13	APERTO
	14 - 27	COLORE 1
	28 - 41	COLORE 2
	42 - 55	COLORE 3
	56 - 69	COLORE 4
	70 - 83	COLORE 5
	84 - 97	COLORE 6
	98 - 111	COLORE 7
	112 - 127	COLORE 8
	128 - 189	EFFETTO ARCOBALENO IN SENSO ORARIO VELOCE - LENTO
	190 - 193	NESSUNA ROTAZIONE
	194 - 255	EFFETTO ARCOBALENO IN SENSO ANTI-ORARIO LENTO - VELOCE
4		GOBO
	0 - 9	APERTO
	10 - 19	GOBO ROTANTE 1
	20 - 29	GOBO ROTANTE 2
	30 - 39	GOBO ROTANTE 3
	40 - 49	GOBO ROTANTE 4
	50 - 59	GOBO ROTANTE 5
	60 - 69	GOBO ROTANTE 6
	70 - 79	GOBO ROTANTE 7
	80 - 89	GOBO ROTANTE 8
	90 - 104	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 1
	105 - 119	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 2
	120 - 134	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 3
	135 - 149	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 4
	150 - 164	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 5
	165 - 179	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 6
	180 - 194	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 7
	195 - 209	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 8
	210 - 255	ROTAZIONE CONTINUA RUOTA GOBO LENTA - VELOCE
5		INDICIZZAZIONE GOBO E ROTAZIONE
	0 - 127	INDICIZZAZIONE GOBO
	128 - 189	ROTAZIONE CONTINUA DEL GOBO IN SENSO
	190 - 193	ORARIO VELOCE - LENTA
	194 - 255	NESSUNA ROTAZIONE
		ROTAZIONE GOBO IN SENSO ANTI-ORARIO
		LENTO - VELOCE

MODALITÀ DMX 11 CANALI (continua)

Canale	Valore	Funzione
6		PRISMA A 3 FACCE/MACRO GOBO
	0 - 3	APERTO
	4 – 63	ROTAZIONE CONTINUA DEL PRISMA IN SENSO ORARIO
	64 - 67	VELOCE - LENTA
	68 – 127	NESSUNA ROTAZIONE
	128 - 135	ROTAZIONE CONTINUA DEL PRISMA IN SENSO ANTI-ORARIO
	136 - 143	LENTO - VELOCE
	144 - 151	MACRO 1
	152 - 159	MACRO 2
	160 - 167	MACRO 3
	168 - 175	MACRO 4
	176 - 183	MACRO 5
	184 - 191	MACRO 6
	192 - 199	MACRO 7
	200 - 207	MACRO 8
	208 - 215	MACRO 9
	216 - 223	MACRO 10
	224 - 231	MACRO 11
	232 - 239	MACRO 12
	240 - 247	MACRO 13
	248 - 255	MACRO 14
		MACRO 15
		MACRO 16
7	0 - 255	MESSA A FUOCO REGOLAZIONE LONTANO - VICINO
8		OTTURATORE E STROBOSCOPIO
	0 – 31	OTTURATORE CHIUSO
	32 – 63	OTTURATORE APERTO
	64 – 95	STROBOSCOPIO LENTO-VELOCE
	96 – 127	OTTURATORE APERTO
	128 – 159	EFFETTO IMPULSO IN SEQUENZA
	160 – 191	OTTURATORE APERTO
	192 – 223	STROBOSCOPIO CASUALE LENTO-VELOCE
	224 - 255	OTTURATORE APERTO
9		DIMMER
	0 - 255	INTENSITÀ 0% - 100%
10		VELOCITÀ ROTAZIONE/BRANDEGGIO DA MAX A MIN.
	0 - 225	
	226 - 235	SPEGNIMENTO PER MOVIMENTO/SPEGNIMENTO PER CAMBIO RUOTA
	236 - 245	
	246 - 255	NESSUNA FUNZIONE

MODALITÀ DMX 11 CANALI (continua)

11		<u>REIMPOSTAZIONE E CAMBIO COLORE</u>
	0 - 19	<u>NORMALE PROGRAMMI INTERNI</u>
	20 - 29	CAMBIO COLORE IN QUALSIASI POSIZIONE
	30 – 39	CAMBIO COLORE E GOBO IN QUALSIASI
	40 - 59	POSIZIONE
	60 - 79	LAMPADA ACCESA
	80 - 84	LAMPADA SPENTA
	85 - 87	REIMPOSTAZIONE DI TUTTI I MOTORI
	88 - 90	REIMPOSTAZIONE MOTORE SCAN
	91 - 93	REIMPOSTAZIONE MOTORE COLORE
	94 - 96	REIMPOSTAZIONE MOTORE GOBO
	97 - 99	REIMPOSTAZIONE MOTORE
	100 - 119	OTTURATORE/DIMMER REIMPOSTAZIONE
	120 - 139	ALTRI MOTORI
	140 – 159	PROGRAMMA INTERNO 1
	160 - 179	PROGRAMMA INTERNO 2
	180 - 199	PROGRAMMA INTERNO 3
	200 - 219	PROGRAMMA INTERNO 4
	220 - 239	PROGRAMMA INTERNO 5
	240 - 255	PROGRAMMA INTERNO 6
		PROGRAMMA INTERNO 7
		PROGRAMMA ATTIVAZIONE SONORA

MODALITÀ DMX 13 CANALI

Canale	Valore	Funzione
1	0 – 255	ROTAZIONE A 8 bit:
2	0 – 255	ROTAZIONE FINE A 16 bit
3	0 – 255	BRANDEGGIO A 8 bit:
4	0 - 255	BRANDEGGIO FINE A16 bit
5		RUOTA COLORE
	0 - 14	APERTO
	15 - 29	COLORE 1
	30 - 44	COLORE 2
	45 - 59	COLORE 3
	60 - 74	COLORE 4
	75 - 89	COLORE 5
	90 - 104	COLORE 6
	105 - 119	COLORE 7
	120 - 127	COLORE 8
	128 - 189	EFFETTO ARCOBALENO IN SENSO ORARIO
	190 - 193	VELOCE - LENTO
	194 - 255	NESSUNA ROTAZIONE
		EFFETTO ARCOBALENO IN SENSO ANTI-ORARIO
		LENTO - VELOCE
6		GOBO
	0 - 9	APERTO
	10 - 19	GOBO ROTANTE 1
	20 - 29	GOBO ROTANTE 2
	30 - 39	GOBO ROTANTE 3
	40 - 49	GOBO ROTANTE 4
	50 - 59	GOBO ROTANTE 5
	60 - 69	GOBO ROTANTE 6
	70 - 79	GOBO ROTANTE 7
	80 - 89	GOBO ROTANTE 8
	90 - 104	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 1
	105 - 119	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 2
	120 - 134	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 3
	135 – 149	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 4
	150 - 164	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 5
	165 - 179	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 6
	180 - 194	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 7
	195 - 209	SCUOTIMENTO GOBO ROTANTE 8
	210 - 255	SCUOTIMENTO ROTAZIONE CONTINUA RUOTA GOBO LENTA - VELOCE
7		INDICIZZAZIONE GOBO E ROTAZIONE
	0 - 127	INDICIZZAZIONE GOBO
	128 - 189	ROTAZIONE CONTINUA DEL GOBO IN SENSO
	190 - 193	ORARIO VELOCE - LENTA
	194 - 255	NESSUNA ROTAZIONE IN SENSO ANTI-ORARIO
		ROTAZIONE GOBO LENTA - VELOCE

MODALITÀ DMX 13 CANALI (continua)

Canale	Valore	Funzione
8		PRISMA A 3 FACCE/MACRO GOBO
	0 - 3	APERTO
	4 - 63	ROTAZIONE CONTINUA DEL PRISMA IN SENSO
	64 - 67	ANTI-ORARIO VELOCE - LENTA
	68 - 127	NESSUNA ROTAZIONE
	128 - 135	ROTAZIONE CONTINUA DEL PRISMA IN SENSO
	136 - 143	ANTI-ORARIO LENTA - VELOCE
	144 - 151	MACRO 1
	152 - 159	MACRO 2
	160 - 167	MACRO 3
	168 - 175	MACRO 4
	176 - 183	MACRO 5
	184 - 191	MACRO 6
	192 - 199	MACRO 7
	200 - 207	MACRO 8
	208 - 215	MACRO 9
	216 - 223	MACRO 10
	224 - 231	MACRO 11
	232 - 239	MACRO 12
	240 - 247	MACRO 13
	248 - 255	MACRO 14
		MACRO 15
		MACRO 16
9		MESSA A FUOCO
	0 - 255	REGOLAZIONE LONTANO - VICINO
10		<u>OTTURATORE E STROBOSCOPIO</u>
	0 - 31	OTTURATORE CHIUSO
	32 - 63	OTTURATORE APERTO
	64 - 95	STROBOSCOPIO LENTO-VELOCE
	96 - 127	OTTURATORE APERTO
	128 - 159	EFFETTO IMPULSO IN SEQUENZA
	160 - 191	OTTURATORE APERTO
	192 - 223	STROBOSCOPIO CASUALE LENTO-VELOCE
	224 - 255	OTTURATORE APERTO
11		DIMMER
	0 - 255	INTENSITÀ 0% - 100%
12		VELOCITÀ DI ROTAZIONE E BRANDEGGIO
	0 - 225	DA MAX A MIN.
	226 - 235	VELOCITÀ DI SPEGNIMENTO PER MOVIMENTO
	236 - 245	SPEGNIMENTO PER CAMBIO RUOTA
	246 - 255	NESSUNA FUNZIONE
13		<u>REIMPOSTAZIONE E PROGRAMMI INTERNI</u>
	0 - 19	CAMBIO COLORE NORMALE
	20 - 29	CAMBIO COLORE IN QUALSIASI POSIZIONE
	30 - 39	CAMBIO COLORE E GOBO IN QUALSIASI POSIZIONE
	40 - 59	LAMPADA ACCESA
	60 - 79	LAMPADA SPENTA
	80 - 84	REIMPOSTAZIONE DI TUTTI I MOTORI
	85 - 87	REIMPOSTAZIONE MOTORE SCAN
	88 - 90	REIMPOSTAZIONE MOTORE COLORE
	91 - 93	REIMPOSTAZIONE MOTORE GOBO
	94 – 96	REIMPOSTAZIONE MOTORE OTTURATORE/DIMMER
	97 - 99	REIMPOSTAZIONE ALTRI MOTORI
	100 - 119	PROGRAMMA INTERNO 1
	120 - 139	PROGRAMMA INTERNO 2
	140 - 159	PROGRAMMA INTERNO 3

SOSTITUZIONE GOBO

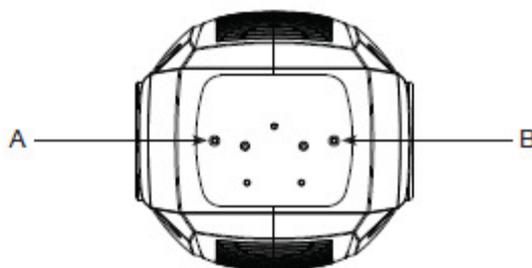
L'unità viene fornita con gobo intercambiabili. Si raccomanda la massima attenzione durante la sostituzione dei gobo. Attenersi alle indicazioni seguenti.
Precauzione! Non aprire mai l'unità mentre è in funzione. Scollegare sempre l'alimentazione elettrica prima di cambiare i gobo.
Per cambiare il gobo è necessario rimuovere la metà inferiore della testa mobile. Tale parte non ha lenti. La lente è situata nella parte superiore della testa.

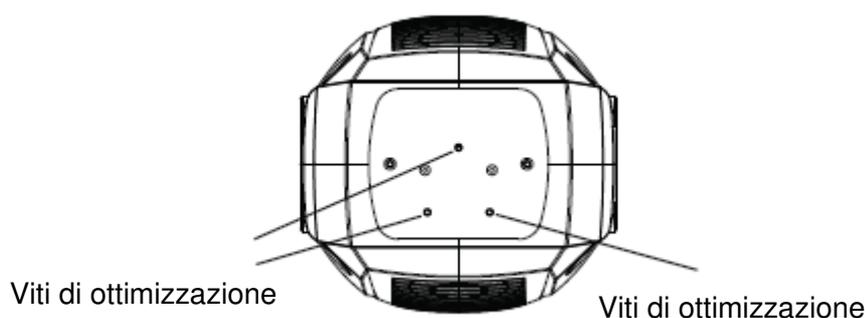
1. Svitare le 4 viti Phillips che fissano la metà inferiore del guscio. Le viti "saltano" in fuori quando vengono allentate e non possono essere rimosse. Rimuovere la metà inferiore del guscio.
2. Una volta rimosso il guscio si può accedere alla ruota gobo. Girare la ruota manualmente fino ad arrivare al gobo che si desidera cambiare.
3. È necessario rimuovere il singolo gruppo gobo. Utilizzando un paio di pinze afferrare la linguetta di metallo che esce dal telaio del gobo e tirare delicatamente il gruppo gobo.
4. Una volta rimosso il telaio gobo, rimuovere la ghiera dell'apparecchiatura ed il gobo Prestare la massima attenzione nel rimuovere la ghiera in quanto potrebbe "saltare" fuori.
5. Cambiare il gobo e riposizionare la ghiera. Il gruppo gobo deve scivolare sotto il supporto metallico posizionato vicino alla parte inferiore della ruota gobo

SOSTITUZIONE LAMPADA

Precauzione: sostituire sempre con lo stesso tipo di lampada e fusibile, se non diversamente specificato dal personale tecnico American DJ®. La sostituzione con fusibile diverso potrebbe danneggiare l'unità con conseguente annullamento della garanzia del costruttore.
Avvertenza! Se le lampade e i fusibili continuano a bruciarsi interrompere l'utilizzo dell'unità. Contattare il Supporto Clienti per ulteriori istruzioni; potrebbe essere necessario un intervento tecnico. Continuare ad utilizzare l'unità potrebbe danneggiarla seriamente.
Sostituzione lampada. Attenzione! Non sostituire la lampada quando l'apparecchiatura è sotto tensione. Scollegare l'alimentazione elettrica e lasciar raffreddare l'unità prima di procedere alla sostituzione. L'operazione è resa agevole dalla presenza di un carter anteriore sollevabile bloccato da pomoli di fissaggio.

1. Assicurarsi di seguire le corrette procedure relative al maneggio di lampade a scarica.
2. Rimuovere le due piccole viti (A, B) sul retro dell'unità.
3. Dopo aver rimosso le viti, estrarre delicatamente il gruppo porta lampada dal retro dell'unità.
4. Rimuovere con attenzione la vecchia lampada e smaltirla.
5. Sostituire la lampada con un'altra identica e rimontare il tutto nell'ordine inverso.
6. Dopo la sostituzione, eseguire le procedure di ottimizzazione descritte alla pagina seguente per assicurarsi che la lampada sia centrata nel riflettore.

ALLINEAMENTO LAMPADA E SOSTITUZIONE FUSIBILE

Ottimizzazione allineamento lampada: questa procedura consente di centrare la lampada nel riflettore. Una corretta ottimizzazione ne aumenterà la durata nel tempo e ne assicurerà una resa luminosa e nitida. Un'ottimizzazione non adeguata può determinare un'uscita luminosa giallastra e di intensità ridotta.
Assicurarsi che l'unità sia scollegata dalla rete elettrica e che si sia raffreddata. Se si è appena installata una nuova unità ovviamente questo passaggio può essere saltato.
Eseguire una regolazione preliminare: Ruotare completamente in senso orario i tre pomoli di regolazione lampada. Poi ruotarli in senso anti-orario: circa tre giri completi.

1. Accendere l'unità e lasciare che si reimposti.
2. Utilizzando un controller DMX o il pannello di controllo sull'unità, accendere la lampada e dirigere la luce su una superficie piana.
3. Centrare lo spot (la parte più brillante del fascio luminoso) utilizzando le 3 viti di regolazione. Girare una vite alla volta per muovere lo spot diagonalmente attraverso l'immagine proiettata. Se non si forma uno spot, regolare la lampada fino ad ottenere un'uscita luminosa uniforme.
4. Per ridurre uno spot, tirare indietro la lampada ruotando tutte le 3 viti in senso orario, 1/4 di giro alla volta, fino a quando la luce è uniformemente distribuita.
5. Se la luce è più luminosa lungo il bordo dello spot piuttosto che al centro o se la resa luminosa è debole, la lampada è posizionata troppo indietro nel riflettore. "Spingere" in fuori la lampada ruotando le viti.

Sostituzione fusibile: per prima cosa disconnettere l'apparecchiatura dalla rete elettrica. Il porta fusibile è posizionato vicino al cavo di alimentazione Utilizzando un giravite a testa piatta svitare il porta fusibile. Rimuovere il fusibile guasto e sostituirlo con uno nuovo.

PULIZIA

Pulizia dell'apparecchiatura: È opportuno eseguire periodicamente la pulizia delle lenti e dello specchio per eliminare residui di nebbia, fumo e polvere ottimizzando così la resa luminosa. La frequenza delle pulizie dipende dall'ambiente nel quale operano le apparecchiature (luoghi fumosi, polverosi, umidi o nebbiosi). In caso di uso intensivo si raccomanda di pulire le apparecchiature una volta al mese. La pulizia periodica assicura lunga durata e ottima resa.

- Per la pulizia del contenitore, utilizzare un normale detergente per vetri ed un panno morbido.
- Utilizzare una spazzola per pulire le ventole di raffreddamento e le griglie.
- Pulire ogni 20 giorni le ottiche esterne e lo specchio con un panno morbido e detergente per vetri.
- Pulire ogni 30-60 giorni le ottiche interne con un panno morbido e detergente per vetri.
- Assicurarsi sempre di aver asciugato completamente tutte le parti dell'apparecchiatura prima di ricollegarla alla rete elettrica.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Risoluzione dei problemi: viene riportata di seguito una lista dei problemi più comuni che si possono riscontrare con le relative soluzioni.

Nessuna emissione luminosa dall'unità:

1. assicurarsi di aver collegato l'unità ad una presa di corrente standard da 120 V.
2. Accertarsi che il fusibile esterno non sia bruciato; Il fusibile è posizionato sul pannello inferiore dell'unità.
3. Rimuovere il porta lampada ed assicurarsi che la lampada sia posizionata correttamente nell'attacco. È possibile che durante la movimentazione delle unità le lampade possano allentarsi; assicurarsi quindi che queste siano sempre ben inserite nei relativi portalampada.
4. Accertarsi che il porta fusibile sia correttamente collocato.

L'unità non si attiva col suono:

1. le basse frequenze dovrebbero attivare l'unità.
2. Le alte o basse frequenze, quando si batte leggermente sul microfono, potrebbero non attivare l'unità.

SPECIFICHE:

Modello:	**Vizi Spot 5R™**
Voltaggio:	120 V / 60 Hz oppure 230 V/ 50 Hz
Lampada:	Philips® Platinum 5R a scarica
Dimensioni:	(P) 335 mm. x (L) 310 mm. x (A) 448 mm.
Colori:	8 più Bianco
Gobo:	8 rotanti più Spot - Tutti sostituibili
	14 mm. esterno/ 8 mm. visibile
	4 in metallo, 4 in vetro
Peso:	27 Lbs. / 12 Kg.
Fusibile:	5 A (12 0V) / 3 A (230 V)
Ciclo di funzionamento:	nessuno
DMX:	11 o 13 Canali
Attivazione Sonora:	sì
Posizionamento:	qualsiasi, purché stabile e sicuro.

Si prega di notare: specifiche e miglioramenti della presente unità e del relativo manuale sono soggetti a variazioni senza alcun preavviso.

ROHS e WEEE

Egregio Cliente,

RoHS – Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente

L'Unione Europea ha adottato una direttiva sulla restrizione/proibizione dell'utilizzo di sostanze pericolose. Tale direttiva, denominata RoHS, è un argomento molto discusso nell'industria elettronica.

Essa prevede, tra l'altro, restrizioni nell'uso di sei specifici materiali: Piombo (Pb), Mercurio (Hg), Cromo esavalente (CR VI), Cadmio (Cd), Bifenili Polibromurati (PBB) come ritardanti di fiamma, polibromodifelileteri (PBDE) anch'esso ritardante di fiamma. Questa direttiva si applica a quasi tutte le apparecchiature elettriche ed elettroniche il cui funzionamento comporti la creazione di campi elettrici o elettromagnetici, in breve: qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica di utilizzo domestico o lavorativo.

Quali fabbricanti di prodotti AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional e Illuminazione ACCLAIM, siamo obbligati a conformarci alla direttiva RoHS. Ecco perché, già due anni prima che tale direttiva entrasse in vigore, abbiamo avviato la nostra ricerca di materiali e processi di produzione alternativi e non dannosi per l'ambiente.

Molto prima della direttiva RoHS tutti i nostri prodotti erano fabbricati in accordo agli standard dell'Unione Europea. Grazie a costanti verifiche e test dei materiali, possiamo garantire che tutti i componenti da noi utilizzati sono sempre conformi RoHS e che il processo di produzione è, nei limiti della tecnologia attuale, non dannoso per l'ambiente.

La direttiva ROHS è un passo molto importante verso la protezione del nostro ambiente. Noi, quali produttori, ci sentiamo obbligati a dare il nostro contributo in tal senso.

WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico

Ogni anno migliaia di tonnellate di componenti elettronici, dannosi per l'ambiente, finiscono nelle discariche in tutto il mondo. Per assicurare il miglior smaltimento o ricupero possibili di componenti elettronici, l'Unione Europea ha adottato la direttiva WEEE.

Il sistema WEEE (Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico) può essere paragonato al sistema "Green Spot" utilizzato per diversi anni. I produttori devono contribuire al recupero dei rifiuti derivanti dalla messa in commercio dei propri prodotti. Le risorse finanziarie ottenute in tal modo saranno destinate allo sviluppo di un sistema comune di gestione rifiuti. Ecco perché possiamo garantire un programma di rottamazione e riciclo professionale e non dannoso per l'ambiente.

Quali produttori siamo registrati presso l'EAR (Registro delle Apparecchiature Elettriche Usate) tedesco apportandovi anche il nostro contributo.

(Registrazione: DE41027552)

Ciò significa che i prodotti AMERICAN DJ e AMERICAN AUDIO possono essere depositati gratuitamente nei punti di raccolta e riutilizzati in base al programma di riciclo. Prodotti ELATION Professional di esclusivo utilizzo professionale dovranno essere gestiti da noi. Per assicurarne il corretto smaltimento, si prega di inviare i prodotti Elation non più utilizzabili direttamente a noi.

Come la RoHS di cui sopra, la direttiva WEEE rappresenta un contributo importante per la protezione dell'ambiente e noi siamo lieti di poter aiutare a mantenerlo pulito grazie a questo sistema.

Saremo lieti di rispondere a qualsiasi vostra domanda o suggerimento che desidererete inviarci scrivendoci al seguente indirizzo: info@americandj.eu